

**ACTIVISION**

© 1989 IREM Corporation

Licensed to Activision (UK) Ltd

Marketed & Distributed by Activision (UK) Ltd

**EmuMovies**



## **CREDITS**

### **ST AMIGA**

Coding	ARC DEVELOPMENTS
Graphics	ARC DEVELOPMENTS
Music	MARTIN WALKER

### **COMMODORE 64**

Coding	DIGITAL DESIGN
Graphics	DIGITAL DESIGN
Music	MARTIN WALKER

### **SPECTRUM / AMSTRAD**

Coding Spectrum	BOP PAPE
Coding Amstrad	TOM PROSSER
Graphics	FLIGHTS OF FANTASY
Music	PAUL HILEY

Produced by NICK DAWSON

Tested by DAVE CUMMINS/NICK DAWSON

Instruction manual by NICK DAWSON

A SOFTWARE STUDIOS PRODUCTION  
IN ASSOCIATION WITH MARJACQ MICROS

DRAGON BREED™ COPYRIGHT 1989

IREM CORPORATION

LICENSED TO ACTIVISION (U.K.) LIMITED

## **MANUEL D'UTILISATION DRAGON BREED**

### **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

#### **COMMODORE AMIGA & ATARI ST**

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette (Amiga 1000 : utilisez d'abord "Kickstart") et réinitialisez votre machine.

#### **DISQUETTE COMMODORE C64**

Insérez la disquette. Tapez LOAD"\*\*,8,1 et appuyez sur RETURN.

#### **COMMODORE C128**

Tapez G064 et appuyez sur RETURN. A l'invite, tapez Y suivi de RETURN. Suivez ensuite les instructions de C64.

#### **CASSETTE SPECTRUM**

Si vous utilisez Spectrum 128k, passez en mode 48k, tapez LOAD"\*, appuyez sur ENTER. Appuyez sur Play du lecteur. Sinon, tapez LOAD"\*\* et appuyez sur ENTER, puis sur Play du lecteur.

#### **CASSETTE AMSTRAD**

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur Play du lecteur de cassettes.

#### **DISQUETTE AMSTRAD**

Insérez la disquette. Tapez RUN "DISC et appuyez sur ENTER.

## **PROBLEMES DE CHARGEMENT**

Nous cherchons à améliorer la qualité de notre gamme de produits et avons fixé des normes élevées pour le contrôle de la qualité afin de vous apporter ce produit. Si vous rencontrez quelques problèmes de chargement, cela provient probablement d'une erreur plutôt que du produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre l'ordinateur et de répéter soigneusement les opérations de chargement, en vérifiant que vous utilisez les instructions correctes pour votre ordinateur et le logiciel. Si vous avez encore des difficultés, consultez le Manuel de l'Utilisateur qui accompagnait l'ordinateur ou demandez conseil à votre distributeur de logiciels. Si les problèmes persistent et si vous avez recherché toutes les défaillances possibles sur le matériel, rapportez le jeu A VOTRE POINT DE VENTE.

**SERVICE CLIENTELE/  
ASSISTANCE TECHNIQUE (0734) 311666  
ACTIVISION (U.K.) LTD.  
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,  
READING RG2 0JN**

X

## **JEU**

Suivant la tradition des grandes salles de jeux, Irem, les créateurs de R-Type et Ninja Spirit, reviennent avec un autre jeu, Dragon Breed.

### *L'histoire*

Kayus est devenu Roi de l'Empire Agamen à l'âge de quinze ans. Ceux que ce couronnement a mécontentés, conspirèrent pour libérer le Roi des Ténèbres, Zambaquous, croupissant dans son cachot et s'emparer du royaume avec cette puissance obscure.

### *Le jeu*

Le personnage principal (Kayus) chevauche un énorme Dragon (Bahamoot). Dans cette position, il doit combattre en descendant du Dragon à des endroits stratégiques pour progresser.

## **CONTROLES**

Le Dragon et Kayus sont contrôlés par joystick ou touches (selon la version du jeu). Comme la plupart des jeux Irem, Dragon Breed comporte des objets à ramasser. Il y a 4 types d'objets et 3 niveaux de puissance pour chacun. Voir le tableau ci-dessous.

ROUGE	- Flammes
ARGENT	- Dragons guidés (comme les missiles guidés mais avec des bébés Dragons)
BLEU	- Rayons lumineux
OR	- Cotte de mailles

XI

Le Dragon commence en vert sans arme spéciale et il prend la couleur correspondant à l'arme qu'il ramasse. Les niveaux de puissance fonctionnent comme suit : Si vous ramassez une gemme rouge, le Dragon se change en flammes, mais avec le niveau de force le plus bas. Si vous ramassez une autre gemme rouge, vous passerez au second niveau de puissance. Cependant, si vous ramassez une gemme de couleur différente, le Dragon se changera en cette arme mais restera au même niveau de puissance. Une fois que vous êtes au niveau le plus élevé, vous y resterez, à moins que vous mouriez.

Outre les armes ramassées, vous en avez deux autres sous votre contrôle. Kayus tire avec une arbalète qui augmente avec la puissance et le Dragon crache un rayon (comme R-Type) que vous activez en enfonceant le bouton de tir et en le relâchant. La puissance du tir dépend de la durée pendant laquelle le bouton de tir reste enfoncé. Elle est représentée par une flamme incandescente sortant de la gueule du Dragon et qui devient plus vive si le bouton de tir reste enfoncé plus longtemps.

Vous avez une dernière arme dans votre panoplie, l'Or/Cotte de mailles. Vous pouvez alors enruler la queue du Dragon autour de Kayus, le protégeant ainsi complètement (pour peu de temps). Vous y parviendrez en le poussant et tirant rapidement; appuyer sur le bouton de tir vous permet de tirer dans huit directions (selon la puissance). Vous pouvez aussi enruler le Dragon Bleu/Eclairs. Mais il s'enroule dans le sens opposé, laissant Kayus à l'extérieur! Pour réussir, poussez-le et tirez-le rapidement.

Un dernier détail, le temps est limité pour chaque niveau! Lorsque vous ne chevauchez pas le Dragon, le défilement s'arrête (pour certaines versions seulement) et démarre quand Kayus va vers la droite, il ne faut pas perdre trop de temps à descendre du Dragon!

## **ST/AMIGA**

### **JOYSTICK**

En chevauchant le Dragon (démarrage).

HAUT	- VOLER VERS LE HAUT
BAS	- VOLER VERS LE BAS
GAUCHE	- VOLER A GAUCHE
DROITE	- VOLER A DROITE
TIR	- TIRER AVEC UNE ARME EN COURS ET L'ARBALETE DE KAYUS

Descendu du Dragon (en marchant)

HAUT	- SAUTER
BAS	- PLONGER
GAUCHE	- COURIR A GAUCHE
DROITE	- COURIR A DROITE
TIR	- TIRER FACE A KAYUS ET AVEC LES ARMES EN COURS DU DRAGON

Pour descendre du Dragon, au-dessus d'une plate-forme, poussez vers le bas et appuyez sur le bouton de tir. Peu après, le Dragon prendra place au-dessus de votre tête. Vous pouvez encore

contrôler le Dragon en étant descendu. Tirez le joystick vers le bas pour le rapprocher le Dragon et relâchez-le pour l'éloigner. Pour remonter sur le Dragon, tirez le joystick vers le bas pour rapprocher le Dragon de vous, poussez-le vers le haut pour sauter.

#### **TOUCHES**

P	- ARRETER
ESC	- QUITTER LE JEU

Tous les effets musicaux et sonores sont énumérés à la fin de la première page des deux versions.

### **SPECTRUM / AMSTRAD**

#### **JOYSTICK**

Spectrum accepte les joysticks de type Kempston Interface 1 et 2, Sinclair et Cursor. Le type Cursor devra être défini en tant que touches. Le programme détectera automatiquement le type de joystick que vous utiliserez.

Comme ST/Amiga, sauf Bas pour remonter sur le Dragon et Tir lorsque le Dragon est appelé vers le bas en direction de Kayus.

#### **TOUCHES**

CAPS SHIFT 1	- ARRETER (Spectrum)
CAPS SHIFT 2	- UN ARRETER (Spectrum)
ESC	- ARRETER (Amstrad) activer/désactiver

Toutes les touches du jeu sont définies par l'utilisateur. Mais les touches par défaut pour Spectrum et Amiga sont les suivantes :

HAUT	- Q
BAS	- A
GAUCHE	- O
DROITE	- P
TIR	- BARRE D'ESPACEMENT

### **COMMODORE C64 / C128**

C'est parce que le 64 a une palette inhabituelle que les couleurs de la queue du Dragon diffèrent pour deux types d'armes. Ce sont:

ROSE	- FLAMMES
ORANGE	- CUIRASSE

#### **JOYSTICK**

Comme ST/AMIGA sauf :

Bas pour remonter sur le Dragon et Tir lorsque le Dragon est appelé vers le bas en direction de Kayus. Utilisez Haut et Tir pour sauter lorsque vous êtes descendu du Dragon. Pour tirer vers le haut ou en diagonale vers le haut, poussez le joystick vers le haut et recentrez-le avant de tirer.

#### **TOUCHES**

STOP	- ARRETER
Q	- QUITTER (seulement en position Arrêt)

Lorsque cela vous est demandé, changez la disquette de face.

## **REMERCIEMENTS**

### **ST AMIGA**

Codage ARC DEVELOPMENTS  
 Graphiques ARC DEVELOPMENTS  
 Musique MARTIN WALKER

### **COMMODORE 64**

Codage DIGITAL DESIGN  
 Graphiques DIGITAL DESIGN  
 Musique MARTIN WALKER

### **SPECTRUM / AMSTRAD**

Codage Spectrum BOP PAPE  
 Codage Amstrad TOM PROSSER  
 Graphiques FLIGHTS OF FANTASY  
 Musique PAUL HILEY

Produit par NICK DAWSON  
 Testé par DAVE CUMMINS/NICK DAWSON  
 Manuel d'utilisation par NICK DAWSON

UNE PRODUCTION SOFTWARE STUDIOS  
 EN ASSOCIATION AVEC MARJACQ MICROS

DRAGON BREED™ COPYRIGHT 1989  
 IREM CORPORATION  
 LICENCE ACCORDEE A ACTIVISION (U.K.) LIMITED

## **DRAGON BREED ANLEITUNG**

### **LADEN DES PROGRAMMS**

#### **COMMODORE AMIGA & ATARI ST**

Computer einschalten und Diskette einlegen (Amiga 1000: zuerst Kickstart verwenden). System in Grundzustand versetzen.

#### **COMMODORE C64 DISKETTE**

Diskette einlegen. LOAD "",8,1 <RETURN> eingeben.

#### **COMMODORE C128**

G064 <RETURN> eingeben. Auf die Frage mit Y <RETURN> antworten, dann wie unter C64 beschrieben vorgehen.

#### **SPECTRUM KASSETTE**

128k Spectrum auf 48k-Modus umschalten, LOAD "" <ENTER> eingeben. PLAY-Taste auf dem Rekorder betätigen; andernfalls LOAD "" <ENTER> eingeben und PLAY drücken.

#### **AMSTRAD KASSETTE**

CTRL und kleine ENTER-Taste drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettenrekorders.

#### **AMSTRAD DISKETTE**

Diskette einlegen. RUN "DISC <ENTER> eingeben.